[Dessiner / Classer]

Mémoire DNSEP - 2012
Option art, domaine communication, mention éditions
Alice Lefort - ESAM

Lexicographie

Nom féminin

La lexicographie consiste à recenser les mots, les classer, les définir et les illustrer, par des exemples ou des expressions, pour rendre compte de l'ensemble de leurs significations et de leurs acceptions au sein de la langue donnée, afin de constituer un dictionnaire.

Pour ce mémoire de fin d'études, je me suis interrogée sur ma pratique du dessin, ses origines et son but. Le medium que j'utilise principalement est le dessin, notamment le dessin d'observation. Pour cela, je travaille en m'inspirant d'éléments issus de mon quotidien. Ceux-ci me servent à la fois de base graphique à la création d'illustrations mais constituent également les principaux sujets de mes éditions.

J'ai voulu concevoir mon mémoire comme un terrain de recherches élaboré en parallèle à ma production graphique, ce qui va ainsi me permettre de faire évoluer ma pratique en même temps que les différents questionnements qu'elle pose.
C'est pourquoi mon mémoire sera construit de la façon suivante : il sera ponctué de questions auxquelles je vais tenter de répondre à travers une réflexion personnelle et des références à des artistes, films et livres. Les références à des artistes me permettront de pouvoir m'inscrire dans un paysage, et m'aideront aussi à répondre aux questions que je me pose en comparant les différents points de vues. L'écriture est pour moi un outil de réflexion sur ma pratique grâce auquel je pourrai me questionner et avancer dans ma production. J'ai voulu créer un mémoire dont la forme serait en adéquation avec ma manière de travailler le dessin.
Durant les prémices de l'écriture du mémoire, je me suis aperçue que je travaillais surtout sous forme de notes prises au cours de lectures, d'annotations et de listes de mots désordonnées.

J'ai donc trouvé que la forme de l'inventaire pourrait être un outil me permettant d'organiser la désorganisation de ma pensée.
Je travaille souvent le dessin en série. J'ai par exemple fait un inventaire dessiné d'objets banals, c'est pourquoi cette forme d'inventaire que j'ai déjà utilisée dans différents projets plastiques m'a parue cohérente pour l'écriture de ce mémoire.

Mon mémoire sera donc une sorte de lexique, un inventaire, avec des questionnements, des pistes et des éléments de réponse. Cette forme va me permettre de structurer les différentes notions liées à mon travail.
L'inventaire sera donc scindé en deux parties, l'une sur la pratique du dessin et la seconde, étroitement liée à la première, traitera des points de départ de mes projets de dessins et livres. J'aborderai notamment le «quotidien», qui est la source principale de mes différents projets.

J'ai choisi pour titre de mon mémoire *Dessiner/Classer* en référence au livre de George Perrec *Penser/Classer*, dans lequel l'auteur propose une réflexion sur l'ordre, le rangement, les classifications, la catégorisation et les difficultés que représentent ces tâches et peut-être leur inutilité. Il s'interroge sur le livre, la manière dont on le classe, nos manières de lire, la façon que l'on a de classer les choses mais également les livres. Son intérêt pour l'objet qu'est le livre, dans son ensemble, dans une collection, m'a séduite, me destinant à travailler dans le domaine de l'édition. J'aime également la façon que Perrec a dans nombre de ses ouvrages, et notamment dans *Penser/Classer,* de décortiquer les manies et habitudes de notre quotidien qui ne nous interrogent plus. J'ai voulu remplacer le mot penser par le mot dessiner, afin de montrer que le dessin est pour moi un moyen de penser, ou du moins le prolongement de ma pensée, ce qui me permet de la matérialiser. La notion de classement m'intéressait par rapport à la forme de lexique que j'ai choisie d'utiliser pour la rédaction de ce mémoire. Ce titre me permet de créer un parallèle entre l'action de dessiner et de classer.

[Dessiner/Classer] [Imagier]

Lexicographie

Partie 1
Illustration
Illustrer *pages 2-3*
Dessin
Medium
Trait
Spontané
Simplicité
Magie *page 4*
Reproduire
Comprendre
Savoir
Interpréter
Histoire
Observer
Expérimenter
Direct *page 5*

Partie 2
Endotique
Forêt *pages 6-7*
Georges Perec *page 9*
Objets *pages 10-11*
Imagier *pages 12-14*
Gens *pages 16-17*
Humour *pages 18-19*
Jochen Gerner *pages 20-23*
Mythologie
Livre

Conclure

Illustration

Nom féminin (latin illustratio, -onis)
Une illustration est une représentation graphique ou picturale servant à décrire ou accompagner par l'image un récit, un roman, une poésie, ou à appuyer un texte informatif (scientifique ou journalistique). Elle a aussi une fonction publicitaire (affiches, couvertures de magazines).

S'intéresser à l'illustration, c'est prendre en considération le dessin dans ses différentes représentations, graphiques ou picturales, afin d'accompagner un texte, un récit ou simplement une pensée. Je m'inspire du réel, du quotidien et des choses ordinaires qui le composent. J'utilise le plus souvent ce medium pour créer des fictions, soit à l'aide uniquement d'images, soit en travaillant la relation entre le dessin et le texte. Dans l'ensemble de mon travail, j'essaie d'avoir une ouverture graphique à différentes techniques afin que le trait utilisé pour le dessin soit le plus représentatif du sujet choisi. Mon medium favori étant le dessin, la vie de tous les jours est le point de départ de mon travail. Mon besoin de dessiner tout le temps m'a orientée vers le dessin d'observation qui est pour moi un moyen de regarder le monde, de l'analyser et de le comprendre ; le dessin me permet de mettre en valeur certains détails de situations ordinaires. Après cette première phase, j'essaie de réutiliser ces dessins en y apportant une narration, en y ajoutant du texte parfois tiré de fictions, parfois prélevé dans la vie quotidienne (publicités, notes de conversations dans le bus), ce qui vient ainsi créer un décalage avec les images et donner un nouveau sens au livre.

Illustrer

Verbe transitif (latin illustrare)

Pourvoir un livre, un ouvrage d'images, de dessins, de reproductions, etc.

Voir pages 2-3 dans l'imagier.

Il me semblait important de pouvoir définir mon activité par un mot et je pense que le terme d'illustratrice est celui qui me convient le mieux. Cependant, je suis gênée par l'idée que ce terme soit parfois réducteur voire employé de façon péjorative : en effet, il m'est souvent arrivé d'entendre dans le cadre des beaux-arts des phrases telles que «cette pièce est trop illustrative», aussi je souhaiterais redéfinir ce qu'est pour moi un illustrateur. J'ai d'abord recherché la définition du mot illustrer. L'on trouve l'explication suivante : «illustrer : action de pourvoir un ouvrage d'images». Ce qui m'intéresse dans l'illustration, ce n'est pas tant d'accompagner un texte en transformant simplement les mots en images que d'ajouter par le dessin une autre vision ou un décalage. Je souhaite créer quelque-chose en plus que le texte à lui seul n'apporte pas. L'illustrateur Jochen Gerner, artiste dont j'affectionne particulièrement le travail tant pour ses préoccupations que pour son graphisme, donne la définition suivante : pour lui, être un illustrateur c'est être à la fois dessinateur, architecte, auteur, graphiste, coloriste et plasticien. Cette vision de l'illustrateur comme «personnage multi-casquettes», auteur à part entière, résonne en moi comme une sorte d'objectif à atteindre pour l'illustratrice que j'aimerais idéalement être. Ce qui m'a conduite à m'intéresser particulièrement à l'illustration est la combinaison de deux choses qui m'importent spécifiquement, le dessin et la notion de narration par le texte ou l'image. Combiner les deux me permet de raconter des histoires à travers des images dessinées, des illustrations.

Le dessin est le medium que j'utilise principalement ; dessiner, c'est pouvoir adapter un style graphique à une idée, un récit, et c'est en cela que ce medium me passionne.

D'où me vient de manière plus générale le besoin d'illustrer des textes ? Peut-être d'un réflexe enfantin ; celui de rechercher plus de renseignements sur des mots et des phrases qui nous ont remués, et de trouver dans la pratique des images un complément d'information sur les mystères de ces émotions.

L'enfant cherche dans les images des précisions sur ce qu'on lui raconte. Par le biais des images, il met à l'épreuve le texte, cherche à le ressentir. Les enfants cherchent surtout à voler des indices et des informations, à trouver dans les trucages et les fonctionnements de l'image une réponse aux mystères du monde qui les entoure.

Le désir d'illustrer un texte correspond à un besoin d'expérimentation et de rejeu de même nature, à l'espoir de trouver dans une pratique artistique un éclairage différent sur cette nouvelle réalité qu'un texte poétique ou qu'une image vient de faire entrevoir.

Dessin

Nom masculin (de dessiner, avec l'influence de l'italien disegno)
Représentation sur une surface de la forme (et éventuellement des valeurs de lumière et d'ombre) d'un objet ou d'une figure, plutôt que de leur couleur.

Un dessin, c'est d'abord une œuvre sur papier ; c'est à ce sens que l'on se réfère lorsque l'on parle d'une exposition ou d'une collection de dessins. Le «dessin» est ici défini par son support matériel. C'est en fonction de ce critère que l'on distingue le dessin des oeuvres exécutées sur d'autres types de support, comme un tableau ou une fresque. Mais le mot «dessin» ne s'applique pas uniquement aux oeuvres sur papier : celui-ci peut être exécuté sur une toile ou sur un mur. Un autre critère peut permettre de définir s'il s'agit de dessin ou non : l'outil ou le medium. Si l'on en croit la définition du dictionnaire, les outils « classiques » du dessin seraient le crayon, la plume, le fusain ou le pastel et non le pinceau, la brosse ou le couteau. Aujourd'hui, la vision et les supports du dessin ayant évolué, l'outil s'adapte et un grand dessin sur un mur pourra par exemple être réalisé à l'aide d'un pinceau sans pour autant être appelé une peinture. On ne peut donc plus vraiment dire que le dessin se définit par son support ou ses outils ; il est entré dans des champs beaucoup plus larges.

L'histoire du dessin a des origines aussi floues et anciennes que les premières peintures rupestres de la Préhistoire. L'histoire et donc la technique du dessin évoluent avec les supports et les outils. Les hommes préhistoriques dessinaient sur des parois, des roches, des os, en utilisant d'une part l'incision et d'autre part des pigments colorés appliqués au moyen d'outils rudimentaires. Le dessin plus proche des conceptions actuelles apparaît avec des supports tels que le papyrus, le parchemin puis le papier, et les outils de traçage comme le calame et ou la plume d'oiseau taillée. En Orient prédomine le pinceau. Les Romains utilisent les pointes de métal, ancêtres de la mine de crayon moderne, sur un support enduit d'un mélange généralement constitué de pigments, de blanc d'Espagne, de gomme arabique et de poudre d'os. Dès le Moyen Âge, les artistes tracent les grandes lignes de ce que sera leur œuvre avant de la commencer ou présentent leurs esquisses à d'éventuels clients. Le mot dessin est tiré de «dessigner», avec l'influence de l'italien «disegno» signifiant représentation graphique. Le terme italien signifiait à la fois la pratique et le projet ou l'intention. Ce double sens a été conservé avec le mot français dessein. Ce n'est que vers 1750 que le champ sémantique évolue, le mot dessin (sans e après «ss») ne signifiant plus que «mise en forme». Le sens de projet ou de conception a été conservé dans le terme anglais design, qui vient de l'italien designo et du français dessein. Le XVe siècle est une période de grands développements pour le dessin puisque de nouvelles techniques sont élaborées par des artistes de renom tels Poussin ou Rembrandt. Dans le monde moderne, on assiste à l'avènement de la bande dessinée et aux avancées techniques qui permettent au dessin de poursuivre son évolution.

Aujourd'hui et depuis quelques années, l'on assiste à un développement du dessin dans le champ de l'art contemporain. La pratique du dessin est relayée par des institutions ou des individus qui y consacrent leurs collections par des salons spécialisés, notamment *Drawing Now Paris* créé il y a cinq ans. On peut aussi trouver des galeries spécialisées, mais également des magazines spécialisés notamment la revue Roven dont le premier numéro est sorti en 2009. Elle est la première revue critique française à dédier son contenu au dessin contemporain.

«Le dessin n'est l'apanage d'aucune forme de création particulière. Il est un moyen d'expression commun à tous les créateurs, toutes disciplines confondues. C'est ce qui fait sa spécificité.
Le dessin n'est l'apanage d'aucune sorte de technique particulière. Il est le vecteur d'une pensée qui s'informe dans la matérialité la plus juste pour se dire. C'est ce qui fait sa nature. Le dessin n'est l'apanage d'aucune espèce de culture particulière. Il est un langage universel que partagent tous les peuples, par delà leur histoire. C'est ce qui fait son identité. Un ouvrage n'est dessin qu'en raison de son caractère graphique. Au point même où, quels que soient le support, le procédé ou le format employés, tant qu'il conserve ce caractère, il doit être considéré comme tel. Un dessin est un tout constitué et absolu, qui ne doit rien qu'à lui-même, à son espace propre. Le dessin signe l'artiste. Il le scelle.»

Philippe Piguet *

* http://www.drawingnowparis.com
Notre vision du dessin contemporain, 2012, Philippe Piguet, directeur artistique du salon Drawing Now Paris.

Medium

Nom masculin

Par « medium », on entend ici le matériel de peinture ou dessin qui sert de véhicule à la couleur.

Je ne m'étais jamais réellement interrogée sur le choix de mon medium à savoir le dessin, tout simplement car c'est celui que j'ai toujours majoritairement utilisé. Je vais donc tenter de comprendre pourquoi j'ai opté pour ce medium en particulier, ce qu'il apporte à ma pratique. Avant d'embrasser des études artistiques, je dessinais des personnages fictifs et imaginaires, princesses, animaux... Je dessinais dans la marge de mes cahiers, du «gribouillage» aux choses qui m'entouraient, objets, élèves et professeurs. Je n'ai jamais arrêté de dessiner tout en m'intéressant aux divers champs d'application du dessin durant mes études d'arts appliqués. Design d'objet, d'espace, stylisme, le dessin a toujours été pour moi un outil me permettant à la fois d'analyser, d'observer et de communiquer des idées. Les domaines dans lesquels on retrouve le dessin et vers lesquels je me suis tournée sont ceux dans lesquels la notion de narration entre particulièrement en jeu : bande dessinée, animation et illustration. Ces dernières années, je me suis intéressée à l'illustration dans le champ éditorial, au support livre et à la possibilité de raconter une histoire par l'intermédiaire d'un album illustré, l'album étant pour moi un support assez libre dans sa composition et dans la succession des images.

Trait

Nom masculin (latin tractus, de trahere, tirer)
Ligne, marque allongée tracée sur le papier ou sur une surface quelconque : trait de crayon.
Ligne qui délimite les contours d'un dessin, ou lignes qui le constituent : le trait incisif d'une caricature.

Le dessin renvoie à l'idée de trait ou encore de contour. Dans l'histoire légendaire, racontée par Pline, la fille du potier Dibutados traça sur le sol les contours de l'ombre de son amant qui s'éloignait, afin d'en conserver son image. Ce récit peut être considéré comme l'un des mythes fondateurs de la peinture.
«Avant de dessiner au sens de marquer les contours et de reporter les traits, il s'agit d'épouser un mouvement et d'en désirer l'allure, la lancée ou la levée – la « première pensée », comme le dit une belle expression technique des historiens du dessin. C'est le plaisir de cette pensée qu'on voudrait ici faire sentir, à même les œuvres. Celles-ci ne sont pas exposées pour illustrer un propos. C'est plutôt le propos qui est né des œuvres, de leur contemplation et du plaisir qui naît de leur attrait : le trait lui-même nous attire et nous entraîne sur sa trace dans la profondeur du visible.» *
Mon attrait pour le trait vient d'un désir de saisir un mouvement une forme, une attitude.
Maîtriser l'outil traçant, c'est pour moi contrôler sa trajectoire sur le support, et ainsi pouvoir matérialiser ma pensée à l'aide de la trace que laisse cet outil.

Spontané

Adjectif (bas latin spontaneus, du latin classique sponte sua, de son propre mouvement)
Se dit d'un comportement qui n'est pas réfléchi, qui est fait sans calcul

La spontanéité est une des qualités du dessin qui me séduit particulièrement. Sans avoir prévu de dessiner, à tout moment, une chose peut m'intéresser ; il me suffit alors de sortir un carnet ou un bout de papier, un crayon et la prise de note est immédiate. L'autonomie de ce medium en fait quelque-chose de très spontané.
Avec peu de moyens, le dessin permet une variété de rendus de par le choix du format, des outils, des couleurs, des formes,... L'instantanéité du geste est quelque-chose qui m'attire, contrairement à la photo «classique» par exemple (sans compter le polaroïd) où pour obtenir l'image physiquement il faudra d'abord passer par l'écran, l'impression, etc.
L'autre facette qui m'intéresse dans cette spontanéité du dessin est le fait que cet art laisse apparaître ses défauts et ses erreurs. C'est la raison pour laquelle j'aime parfois dessiner directement au stylo, sans esquisse préalable, laissant ainsi paraître les maladresses du dessin. Le trait est alors vraiment spontané est donne des images plus vives.

* Nancy Jean-Luc, *Le plaisir au dessin*, Musée des beaux-arts, 2007-2008

Simplicité

Nom féminin (latin simplicitas)
Caractère de ce qui est peu compliqué, facile à comprendre, à exécuter, à utiliser, etc.
Caractère de ce qui se présente sous une forme dépouillée, qui est sans luxe.

Cette simplicité du dessin a séduit de nombreux artistes, notamment Alfred Kublin qui, dans la préface de son livre *Le travail du dessinateur*, écrit à propos du travail de dessinateur : «Le dessinateur se réjouit de la simplicité merveilleuse de son art, qui lui permet de se contenter d'une plume, d'encre de Chine et de papier. Il invente ses créatures, imagine et justifie des choses impossibles. Discipliné, il éduque pendant des années son œil, sa main et son caractère jusqu'à ce qu'il conçoive progressivement cette grâce et cette innocence céleste qui peuvent tout faire comprendre avec quasiment rien. Il ne cesse alors de se perfectionner dans la maîtrise de son art, jusqu'à n'être plus qu'un jouet vivant articulé à son esprit.» *. Ce court texte illustre la fascination du dessinateur pour le dessin et les possibilités des simples outils que peuvent être un crayon ou un stylo.

Magie

Nom féminin (bas latin magia, du grec mageia)
Puissance de séduction, d'illusion, charme séducteur.
Voir page 4 dans l'imagier.

Dans l'histoire on peut constater que le dessin a un statut mythique : il a en effet toujours été associé à la magie (grotte de Lascaux). Avec le dessin, nous ne perdons jamais cette sensation d'émerveillement que peut avoir l'enfant en dessinant par exemple un arbre à bonbons. J'ai toujours admiré les dessinateurs qui peuvent faire naître en deux traits un personnage, une créature. La serie *La Linea* d'Osvaldo Cavandoli illustre parfaitement cette magie que peut exercer un simple trait. Cette série met en vedette un homme au tracé simple vivant sur une ligne horizontale qui n'a de limite que par la volonté du crayon de son dessinateur. Celui-ci, dont on ne voit ponctuellement qu'une main et un crayon, crée l'univers dans lequel vit ce sympathique personnage primaire au langage propre. Quand il se retrouve devant un problème, le personnage fait appel à l'artiste qui dessine, au fur et à mesure, des éléments de décor. À chaque fin d'émission, Cavandoli laisse généralement son personnage tomber dans le vide. L'impression de magie est ici due au fait que par un simple trait le dessinateur réussit à animer un personnage et à nous raconter une histoire.
Pour Pablo Picasso, la magie réside dans les «pouvoirs» du dessin, ce dernier étant selon lui une « forme de magie conçue comme un médiateur entre cet univers hostile et étranger et nous, une façon de s'emparer du pouvoir en donnant forme à nos terreurs comme à nos désirs. » Pouvoir s'approprier par le trait et l'image sur papier des formes, humains, animaux et paysages peut permettre de mieux les appréhender.

* Kublin Alfred, *Le travail du dessinateur*, éditions Allia, 1997

Reproduire

Verbe transitif
Traduire, aussi fidèlement que possible, quelque-chose, un personnage par le moyen de l'expression, de l'écriture, de l'art.

Pourquoi vouloir savoir reproduire de manière réaliste au niveau des proportions, de la perspective, de la lumière tout ce qui m'entoure ? N'importe-quel objet, chose que j'ai devant les yeux ?

Comprendre

Verbe transitif (latin comprehendere, saisir)
Saisir par l'esprit l'action, l'intelligence ou le raisonnement, le comportement de quelqu'un, en entrant dans ses raisons, ses mobiles. Participer à sa manière de voir, de réagir.

Le dessin est un moyen par lequel nous pouvons comprendre et élaborer notre environnement, le déchiffrer et l'accepter en y laissant des marques. Il n'est donc pas forcément une fenêtre ouverte sur le monde mais un outil pour comprendre notre place au sein de l'univers.

« Je regrette mon incapacité à élucider ce que sont la vie, le monde, dans ce capharnaüm de la propagande, des communications, de la langue et de l'époque. » Oyvind Fahlström *
« Découvrir ce qui se passe », l'artiste y consacra sa vie.

* De La Beaumelle Agnès, *La collection du cabinet d'arts graphiques*, collection les cahiers du musée national d'art moderne, éditions du Centre Pompidou, 2009

Savoir

Verbe transitif (latin populaire sapere, avoir du discernement)
Avoir une connaissance étendue d'une matière qui peut s'enseigner, se transmettre. Avoir la capacité, après étude et apprentissage, de pratiquer, d'exercer une activité.

Maîtriser l'outil qu'est le crayon, pouvoir reproduire tout ce qui se trouve devant mes yeux, être capable de reprendre les bonnes proportions, perspectives, matières, lumières et ombres, voilà pour moi ce qu'est « savoir » dessiner, mon but n'étant pas de dessiner de manière photo-réaliste mais d'en avoir la capacité. S'imposer cet exercice de travail de croquis d'observation afin de « savoir » pour pouvoir créer des fictions, pour pouvoir produire les images que j'imagine, c'est pour moi acquérir une certaine liberté permettant de créer par la suite. À mon sens, la base du dessin « académique » permet par la suite une plus grande expérimentation des différents outils du dessin et des styles graphiques. Par exemple, les peintures les plus connues par le grand public sont des toiles cubistes. Et l'on oublie souvent que l'artiste, avant cette période, maîtrisait déjà parfaitement l'outil du dessin et était capable de peindre de manière réaliste. Je pense que c'est ce qui participe à la force de ces peintures, la maîtrise du dessin, l'aisance du trait dans ses toiles. En outre, dans le film *Le mystère de Picasso* de Francois Cluzot dont je parlerai par la suite, on voit bien la maîtrise qu'a l'artiste de son outil. Certains témoignages d'artistes renforcent ma conviction de vouloir à tout prix « savoir » dessiner ; j'ai notamment relevé une partie d'interview du grand illustrateur Tomi Unguerer réalisée par Florence Noiville dans le journal du Monde des Livres à l'occasion du salon du livre jeunesse de Montreuil. Lors de cet entretien Unguerer évoque à propos de son travail d'illustrateur : « Je fais des études comme d'autres font leurs devoirs » *, en montrant ses esquisses de lansquenets. « Vous voyez, le jour où je devrai dessiner un lansquenet, je n'aurai pas besoin de réfléchir » conclut-il, comme si chacun de nous pouvait avoir à griffonner un jour, dans l'urgence, un ou deux fantassins du XVe siècle... » *. Ce qui me plaît aussi dans cette notion d'exercice du dessin qu'évoque Tomi Ungerer c'est son côté accessible : tout le monde peut apprendre à dessiner, apprendre à regarder.

* Tomi Unguerer par Florence Noiville, dans le journal Le Monde, à l'occasion du salon du livre jeunesse de Montreuil, 30 novembre au 5 décembre 2011

Interpréter

Verbe pronominal
Être traduit, expliqué, compris d'une certaine manière.

Interpréter le réel, le réinventer par le biais du dessin, c'est ce qui préoccupa Jean Hélion tout au long de sa vie. Il note dans ses carnets : «redessiné, le dessin peut se charger d'énormément de sens, dessiner longtemps, que chaque élément principal (bras, jambe, tête) et chaque élément de détails (plis, doigts, nez) et chaque fragment (sourcil, bouton, paupière, ongle) soit placé, rythmé, ordonné… » * 24 octobre 1947. Le travail patient et obstiné témoigne de la fascination de l'artiste pour la réalité quotidienne et sociale, pour les figures humaines et les objets familiers indissolublement liés, élevés au niveau du mythe. Le programme est donné et l'artiste s'y tiendra toute une vie : observer et penser, épuiser l'imaginaire tout en gardant la référence au réel.

J'apprécie le travail de Paul Cox pour son graphisme mais également pour la profusion d'images qu'il est capable de créer et pour la façon dont il arrive à exploiter ses dessins d'observation pour en tirer des signes comme on peut le voir dans *CoxCodex*. Il dit au sujet de sa pratique «Je dessine quotidiennement, au moins une heure par jour, quoi qu'il se passe. Je tiens beaucoup à cette continuité quotidienne.» Le dessin quotidien est pour Paul Cox la meilleure manière d'entretenir ce feu. Il dit à ce propos : «Je dessine, en ce moment, ce que je vois : des formes sous la lumière, objets sur ma table, architectures ou arbres. Après mille expériences de contraintes diverses et variées dans mon travail passé, le dessin d'observation, représenter un motif, me paraît aujourd'hui la contrainte la plus fertile. » **

Histoire

Nom féminin (latin historia, du grec historia, recherche, de histôr, qui sait)
Récit portant sur des événements ou des personnages réels ou imaginaires, et qui n'obéit à aucune règle fixe ; anecdote visant à amuser, à divertir.

Avec mes dessins je voulais raconter des histoires. Afin de pouvoir raconter ces histoires, je voulais «savoir» dessiner, pouvoir dessiner tout ce que je souhaite, c'est pourquoi je pratique beaucoup le dessin d'observation pour tenter de m'imprégner et de mémoriser des images, des objets et des attitudes qui pourront me servir par la suite à raconter mes histoires en images. Pour moi, la technique est très importante dans le dessin; il me plaît de m'imaginer metteur en scène de mes personnages, de mes acteurs et sans le dessin je deviendrais alors un metteur en scène sans acteurs et sans décors. Mais à force de vouloir tout savoir dessiner, j'ai fini par en perdre mon but initial de raconter des histoires fictives ; les choses qui m'entourent, mes dessins d'observation sont devenus l'histoire. Le réel et la fiction ont finalement fusionné, le dessin lui-même sans textes peut raconter une histoire. « Le dessin se conforme au besoin du moment et nous permet de rêver un rêve qui ne finit jamais. » Emma Dexter. ***

* op.cit, page 413, *La collection du cabinet d'arts graphiques*
** http://www.illustrissimo.com/blog/le-grand-entretien-de-paul-cox/
*** Emma Dexter introduction de *Vitamine D*, Nouvelles Perspectives en Dessin, Phaidon, 2006

Observer

Verbe transitif (latin observare)
Examiner attentivement quelque-chose, quelqu'un afin d'analyser, de comprendre, d'étudier.

Dessiner, c'est la capacité à dresser le regard, l'aptitude aiguë à voir, à éduquer notre vision aux choses et à la nature. « Voir c'est savoir » * disait Viollet Leduc, architecte pour qui le dessin était la base de l'éducation. Afin d'alimenter mon besoin de dessiner et ma curiosité pour le monde qui m'entoure, je me suis mise à dessiner les gens dans le bus. Ce sont mes acteurs, je leur imagine une histoire, une vie, un emploi du temps, une famille, un travail. Chaque personne est comme un petit film à découvrir.
Je voudrais faire des livres sans textes, des livres d'images, être un metteur en scène avec des acteurs, un décor mais sans scénario. Peut-être les acteurs pourraient-ils improviser et jouer entre eux.
J'aime également travailler à partir de textes d'autres personnes, le travail d'équipe, l'échange sur un projet, mais aussi m'inspirer de textes récupérés sur différents supports (manuels, journaux, notes ...).

Expérimenter

Nom féminin (latin experientia, de experiti, faire l'essai)
Pratique de quelque-chose, de quelqu'un, épreuve de quelque chose, dont découlent un savoir, une connaissance, une habitude ; connaissance tirée de cette pratique.

Hannes Böhringer : « Je ne sais pas en quoi consiste vraiment mon intention. Dans l'esprit d'un certain septicisme je dirais : je cherche, ou fais de la recherche. J'essaie d'explorer ce qui me touche, ce qui m'interesse... » **
Dans le dessin il n'y a pas je pense de possibilité d'ennui. Je vois le dessin comme un éternel inachèvement, tant les possibilités offertes par ce medium sont infinies, grands et petits formats, encre, crayon, styles graphiques multiples, dessin au trait et dessin par zone, dessin en points...
Le dessin constitue un terrain de jeu inépuisable.

* Roven numéro 3, *Le dessin et l'architecture*, Printemps-été 2010
** Viollet-le-duc, histoire d'un dessinateur, comment on apprend à dessiner, texte & dessins par Viollet-le-Duc. Paris, Bibliothèque d'éducation & de récréation, J. Hetzel & Cie,1879

Direct

Adjectif (latin directus, droit)
Se dit d'une action qui se fait sans intermédiaire

Voir page 5 dans l'imagier.

Je me dis souvent que je ne veux pas utiliser la photo, autant que possible, pour dessiner. Pourquoi ? Dessiner d'après photo me donne l'impression de « tricher ». Je ne pense pas que ce soit une tricherie vis-à-vis des gens qui vont regarder le dessin, ce dernier étant déjà une sorte de tromperie pour le spectateur qui regarde l'image en deux dimension d'une chose réelle ; ce sentiment de tricherie me paraît plutôt lié à ma relation avec le dessin. Utiliser une photo me donne un sentiment de trahison de mon medium car on perd l'immédiateté du geste dessiné, le dessin étant mon outil de prise de notes. Dans son livre *Le travail du dessinateur* Alfred Kublin dit à propos du dessin, qu'il voit « le dessin comme une fin en soi immédiate » et non simplement « comme une esquisse préparatoire ou une étude occasionnelle ».
Actuellement, je remets en cause cette « croyance » du dessin sans base photographique, la prise de note visuelle par photographie numérique ayant des avantages dont ne dispose pas le dessin.
Le dessin est vraiment le moteur de mon travail. Parfois, pour des raisons pratiques et techniques, il m'arrive de prendre des photos en pensant les dessiner après. Ce sont alors des photos vues au moment même de la prise de vue comme des dessins, c'est à dire avec l'idée du graphisme et du medium qui seront utilisés par la suite pour créer une nouvelle image.

Concernant cette notion de dessin en direct, je me suis intéressée au film de Clouzot sur Pablo Picasso. Au printemps 1955, Picasso appelle Clouzot pour lui parler de stylos feutres fabriqués aux États-Unis et qu'il vient de recevoir. Ces stylos ont la particularité d'avoir une encre capable de transpercer tout un bloc de pages, et a fortiori une toile. Le déclic s'opère, le procédé est trouvé : filmer la toile à l'envers et ainsi « assister à l'œuvre de création ». Au départ, les deux hommes, qui louent à leur frais le studio de la Victorine à Nice, entendent réaliser un court métrage de 10 minutes. Évidemment, l'ampleur du projet demandera beaucoup plus de temps et de métrages…
Le tournage se déroule pendant les mois de juillet, août et septembre 1955.
Le silence est de rigueur sur le plateau. Picasso travaille... Surtout ne pas distraire sa concentration... Ainsi, il en oublie presque la caméra... Il est tout entier dans son œuvre... Clouzot l'observe...
À travers ce film on voit l'artiste en action, un dessin vivant en construction qui évolue toujours et n'est jamais figé. Chaque construction de tableaux à laquelle on a le privilège d'assister grâce à la vidéo est comme une animation racontant l'histoire de l'image dont il résultera au final sur la toile.

Endotique

Adjectif

Contraire d'exotique. Ordinaire, normal, courant.

Je m'intéresse aux choses du quotidien, aux petites choses ordinaires, qu'on ne remarque plus, celles que Georges Perec appelle l'infra-ordinaire. J'aime par le dessin mettre en valeur certains objets, scènes ou situations. Ces choses que l'on ne voit jamais une première fois, rechercher le familier, s'étonner de ce qui n'étonne plus.

« Pour qu'une chose soit intéressante, il suffit de la regarder longtemps. »* écrivait Gustave Flaubert au XIX^{ème} siècle.

Le quotidien semble être évident, s'imposer, renvoyant aux mêmes choses, aux habitudes, à une routine souvent pesante, à des rituels automatiques auxquels on ne pense plus, qui deviennent invisibles par leur ancrage dans le quotidien. C'est cet ensemble de «petits riens» qui remplissent chaque jour (dormir, se laver, manger, travailler, jouer, faire un trajet,...) auquel je m'attache par le dessin.
Des objets, des paysages, des personnes sont le point de départ de mon travail, dans lequel ils se révèlent autrement à travers des problématiques liées au dessin, à la composition, à la ligne, au plan, aux couleurs et aux contrastes.

* Gustave Flaubert à Alfred le Poittevin, *Correspondance de 1845*, Danielle Girard et Yvan Leclerc, Rouen, 2003. édition originale Louis Conard

« Ce qui nous parle, me semble-t-il, c'est toujours l'événement, l'insolite, l'extra-ordinaire : cinq colonnes à la une, grosses manchettes. Les trains ne se mettent à exister que lorsqu'ils déraillent, et plus il y a de voyageurs morts, plus les trains existent » *

« Ce qui se passe vraiment, ce que nous vivons, le reste, tout le reste, où est il ? Ce qui se passe chaque jour et qui revient chaque jour, le banal, le quotidien, l'évident, le commun, l'ordinaire, l'infra-ordinaire, le bruit de fond, l'habituel, comment en rendre compte, comment l'interroger, comment le décrire ?
Interroger l'habituel. Mais justement, nous y sommes habitués. Nous ne l'interrogeons pas, il ne nous interroge pas, il semble ne pas faire problème, nous le vivons sans y penser, comme s'il ne véhiculait ni question ni réponse, comme s'il n'était porteur d'aucune information. Ce n'est même plus du conditionnement, c'est de l'anesthésie. Nous dormons notre vie d'un sommeil sans rêves. Mais où est-elle, notre vie ? Où est notre corps ? Où est notre espace ? » *

Par ce transfert de l'attention que nous propose Perec sur ce qui « normalement » ne la retiendrait pas, on peut observer combien ce changement de perspective va pouvoir révéler l'étrangeté, la dimension cachée de l'ordinaire. Comment, dès que l'on décide que ce cadre familier des actions ne va pas de soi, on introduit une « profondeur de champ », qui fait exister les actions quotidiennes non plus comme posées d'emblée, mais comme porteuses d'une histoire, d'une mémoire, à la fois collective et individuelle. Ainsi, chaque geste ordinaire apparaît comme le sommet d'une pyramide complexe.

« Comment parler de ces « choses communes », comment les traquer plutôt, comment les débusquer, les arracher à la gangue dans laquelle elles restent engluées, comment leur donner un sens, une langue : qu'elles parlent enfin de ce qui est, de ce que nous sommes.
Peut-être s'agit-il de fonder enfin notre propre anthropologie : celle qui parlera de nous, qui ira chercher en nous ce que nous avons si longtemps pillé chez les autres. Non plus l'exotique, mais l'endotique. Interroger ce qui semble tellement aller de soi que nous en avons oublié l'origine. Retrouver quelque-chose de l'étonnement que pouvaient éprouver Jules Verne ou ses lecteurs en face d'un appareil capable de reproduire et de transporter les sons. Car il a existé, cet étonnement, et des milliers d'autres, et ce sont eux qui nous ont modelés. » *

* Georges Perec, *l'Infra-ordinaire,* Le Seuil, 1989.

Forêt

Nom féminin (ancien français forest, du bas latin silva forestis, forêt en-dehors de l'enclos)
Grande étendue de terrain couverte d'arbres ; ensemble des grands arbres qui occupent, qui couvrent cette étendue.

Voir pages 6 et 7 dans l'imagier.

La forêt est d'abord pour moi un lieu qui fait partie de mon quotidien, de mes habitudes. Des forêts du Doubs situées en Franche-Comté font partie de mon patrimoine familial. Ainsi, j'ai été habituée depuis l'enfance à les visiter régulièrement. La forêt est un lieu familier pour moi et c'est en cela que je considère qu'elle fait partie de mon quotidien.

J'utilise la forêt comme support à des expérimentations graphiques. L'arbre est, en effet, une forme dont le traitement graphique m'a toujours intéressée. J'utilise par ailleurs différents outils pour le représenter : encre, graphite, sérigraphie, ... Dessiner des arbres, la forêt a pour moi un double sens. La relation familière que j'entretiens avec la forêt, mais aussi la forêt pour tout ce qu'elle évoque dans l'imaginaire collectif notamment à travers les illustrations de contes. J'essaie donc dans mes dessins de mélanger ces deux notions, à la fois la forêt comme lieu commun et la forêt comme lieu propice à l'imaginaire, au fantasme.

Je me suis ainsi intéressée à l'utilisation de la forêt dans le conte à l'aide d'une analyse de Célia Ricard sur *Le symbolisme de la forêt dans les contes*. La forêt est l'un des décors naturels les plus utilisés dans les histoires pour enfants. Elle a toujours été un cadre privilégié pour les créateurs, un lieu magique où pouvaient se dérouler les plus belles histoires, les plus beaux contes. En effet, si les contes populaires de la tradition orale sont très difficiles à dater et s'ils ont été un peu remaniés au fil du temps, il y reste un élément perpétuel, la présence de la forêt, à tel point qu'il est rare de voir des contes sans traversée de forêt. Le conte, dans un premier temps oral, est aussi universel. Il n'est pas de civilisation qui ne le connaisse. La forêt est l'incarnation de la nature à l'état sauvage, elle est souvent l'espace de l'épreuve et de l'aventure d'un individu confronté aux forces de la nature. Elle représente l'enjeu d'une épreuve funeste ou initiatique selon les cas. La forêt est le théâtre de rencontres magiques avec des animaux dangereux ou des êtres mystérieux qui engagent une épreuve physique avec l'homme, épreuve d'où celui-ci sortira vainqueur et initié ou perdant et mortifié. Elle peut être aussi le lieu de la rencontre avec soi-même, avec sa propre peur de dépasser les événements. Dans tous les cas, la forêt est un terrain éprouvant, un lieu de transition vers un autre état.

L'image universelle de la forêt est quelque-chose qui m'intéresse comme base de travail dans le dessin, pouvoir jouer avec ses symboles, ce qu'elle évoque. Elle combine à la fois l'imaginaire collectif lié au conte, l'aventure, la quête initiatique... En dehors du conte, la forêt peut aussi évoquer l'enfance, le jeu, la construction de cabanes, les aventures imaginaires. Elle est un lieu propice à l'imagination, à l'invention, au jeu, et c'est cet état que j'essaie de retrouver au travers du dessin. Mais il s'agit aussi d'un support propice à l'expérimentation graphique : le détail d'un arbre, des multitudes de feuilles, le détail d'une écorce, les répétitions dans la végétation sont des motifs que je m'amuse à interpréter à travers différentes techniques et traitements.
J'ai donc dans un premier temps réalisé un « carnet de recherches » sur le thème de la forêt afin d'en recréer l'ambiance. Dans ce livre, j'ai expérimenté différents supports et techniques telles que le dessin, la photographie et le papier découpé. Puis j'ai poursuivi ce travail dans un plus grand format, afin de créer une sorte de livre uniquement composé d'images et dans lequel on se « promène » grâce à une narration invisible. J'ai voulu sortir du cadre conventionnel du livre en créant des planches qui peuvent aussi bien fonctionner de façon autonome que regroupée. Et je souhaite poursuivre ce travail dans de plus grands formats, peut-être m'adonner à la création d'un livre dans l'espace à échelle humaine. J'avais auparavant l'habitude de travailler sur des supports assez petits, dans des carnets, et le grand format est pour moi un moyen de me mettre en « danger » vis-à-vis du dessin, de sortir de mes habitudes et ainsi de découvrir de nouvelles choses.

Georges Perec

Écrivain Français, né à Paris le 7 mars 1936

Auteur de textes empreints de sociologie et de psychanalyse, comme «la boutique obscure» et Espèce d'espaces, Georges Perec tentera également d'élaborer une grande oeuvre autobiographique qu'il ne terminera jamais. Parmi son oeuvre autobiographique on trouve le roman majeur qu'est «La vie mode d'emploi», prix Médicis 1978. Cet écrivain passionné du quotidien cherche à dresser l'inventaire du monde réel.

Voir page 9 dans l'imagier.

Je me suis intéressée au travail de Perrec par rapport à son approche de ce qu'il appelle « l'infraordinnaire », mais également par rapport à son appartenance au groupe de l'Oulipo, « Ouvroir de littérature potentielle » fondé en 1960 par François Le Lionnais et Raymond Queneau. L'Oulipo est un groupe international de littéraires et de mathématiciens. Leur travail s'articule autour de l'invention et de l'expérimentation de contraintes littéraires nouvelles, mais aussi de l'exploration d'auteurs passés chez qui l'on peut déceler ces formes de contraintes. Défini par Quenau comme « un rat qui construit lui-même le labyrinthe dont il se propose de sortir », l'auteur Oulipien navigue ainsi dans un dédale de mots, de sons, de phrases, de paragraphes, de chapitres, de livres, de prose, de poésie…
Je m'intéresse également au travail de Jochen Gerner, membre de l'OuBaPo (acronyme d'Ouvroir de Bande-dessinée Potentielle), qui a été fondé en novembre 1992. Ce comité crée des bandes dessinées sous contrainte artistique volontaire à la manière de l'Oulipo. Le travail de cet artiste m'intéresse autant au niveau graphique, pour la variété des supports qu'il utilise, que dans sa façon de travailler en se proposant des contraintes afin d'aller plus loin à chaque fois. Il tient à déformer les choses, à franchir les frontières, et c'est cette même «logique» de travail et de «jeu» de l'Oulipo qui m'a conduite à m'intéresser au travail de Georges Perec.

Dans son livre *Les choses* publié en 1965 par Maurice Nadeau, Perec raconte la vie d'un jeune couple d'enquêteurs vivant à Paris dans les années 1960. Le couple trouve sa vie monotone et rêve d'avoir toujours plus de choses, de partir en voyage, d'être riche... mais ne s'en donne pas les moyens.

Lorsqu'il écrit le livre en 1965, George Perec pense être capable de décrire cette société dans laquelle il vit sans avoir encore les moyens de la contester. Il dira de son livre que ce n'est pas un roman bien qu'il raconte une histoire : « j'ai commencé par écrire un roman d'aventure, avec de nombreuses péripéties, l'histoire d'un hold-up mais qui ne dure qu'une demi-page, des jeunes d'une vingtaine d'années psycho-sociologues qui se serviraient de leur métier pour cambrioler les gens ». En décrivant comment ces jeunes gens vivaient, il s'est aperçu qu'il parlait de la façon dont lui et son groupes d'amis vivaient, ainsi que la plupart des jeunes de sa génération. Ce qui l'a donc intéressé dans ce livre était d'analyser, de raconter l'attitude des protagonistes en face de ces choses matérielles qui peuvent nous sembler secondaires mais auxquelles nous consacrons beaucoup de temps. Pour Perec ces choses sont par exemple un appartement, le confort, une certaine idée du luxe, une aspiration vers le mieux être...

Afin d'écrire *Les choses,* Georges Perec s'est imprégné du langage de la publicité et des magazines pour le ré-injecter dans sa façon d'écrire et d'énoncer les choses, manière pour lui de rejeter, de montrer et de critiquer les poutres apparentes d'un certain langage publicitaire.

Le « détournement » du langage publicitaire dans cette oeuvre m'a beaucoup intéressée par rapport à un travail d'édition que j'avais réalisé, intitulé « Quand je serai grand » et composé de deux tomes.Dans cet ouvrage sont mis en relation des dessins de jouets et des petites annonces, afin de créer un décalage entre le monde innocent de l'enfance et la réalité du monde adulte. Les dessins sont réalisés au stylo bille de couleur de manière réaliste. Chaque double page comprend un dessin et une annonce sous forme de bloc à la manière de la mise en page des annonces des journaux du début du XX^{ème} siècle.

Le second aspect important de l'écriture du livre *Les choses* est que dès les premières lignes on remarque l'importance des objets, au point d'en effacer les héros. On les voit agir sans les connaître, un peu à contre-jour, comme des ombres.
Autre originalité du récit, l'emploi du conditionnel. C'est le ton des jeux d'enfants : « Quand je serais grande, j'aurai... ». Le conditionnel permet aussi la comparaison entre la société de consommation balbutiante des années soixante et celle d'aujourd'hui.
Cet emploi du conditionnel nous permet ainsi de nous projeter dans un double univers fictif : les personnages jouent et imaginent qu'ils vivent dans un tel lieu. L'emploi du conditionnel nous plonge dans le rêve des personnages du roman.

Dans *Les choses*, l'intrigue semble secondaire en effet : le roman est essentiellement tissé d'inventaires de toutes sortes. Les personnages veulent encore et encore, ne rêvent que de posséder. Le livre ne contient que très peu de descriptions d'ailleurs, l'oeil passe d'un objet à un autre, sans pause, sans s'arrêter. Les deux personnages principaux perdent d'ailleurs toute identité, toute individualité. C'est que les choses dont traite le roman ne sont pas seulement celles dont souhaiteraient disposer les protagonistes. Les choses, ce sont eux, avant tout. Ce sont les deux personnages. Dans le style, dans l'exposé de leur histoire, dans la présentation de leurs envies et de leurs frustrations.

En poursuivant le premier chapitre, on pourra faire l'inventaire des objets répertoriés.
Cet effet d'inventaire, de « liste » tout au long du roman, a retenu mon attention par rapport à un projet d'édition ayant pour titre provisoire « Lexique des petites choses » dont je reparlerai dans l'item suivant « imagier ».

Ce qui m'a aussi interpelée dans l'oeuvre de George Perec, c'est la manière visuelle qu'il a de raconter. On parle d'écriture photographique. On pourrait aisément s'imaginer, retracer le plan des pièces décrites par l'auteur, dessiner l'appartement et les objets des protagonistes du livre.
George Perec confesse d'ailleurs « avoir longtemps voulu être peintre. »

Objets

Nom masculin (latin objectum, chose placée devant)
Toute chose concrète, perceptible par la vue, le toucher.

Voir pages 10-11 dans l'imagier.

« On peut avoir envie de dessiner ce machin parce que c'est beau comme un ready-made de Marcel Duchamp. » *

J'aime m'amuser avec l'image d'un objet, n'importe-quel objet que l'on voit tous les jours et qui devient donc insignifiant à nos yeux en dehors de ses tâches et fonctions habituelles. Celui-ci peut être support à l'imaginaire, peut évoquer d'autres choses une fois sorti de son contexte, raconter des choses. Pour cela, je mets le dessin de l'objet en relation avec un texte ou une autre image d'objet. Le dessin me permet de transcender notre vision du quotidien. Ce qui m'importe également lorsque je réalise ce genre de dessins c'est le principe de la série, avec laquelle on retrouve par la multitude d'images une narration possible.

* Extrait de la page 134, de la bande-dessinée autobiographique, *Les ignorants*, 2011, Etienne Davodeau l'auteur à propos d'un pulvérisateur agricole.

Imagier

Nom masculin

Un imagier est un regroupement de photos ou dessins présentant des objets, animaux, personnages isolés ainsi que le mot qui les caractérise. Il est généralement destiné aux enfants car il leur permet de prendre conscience du monde qui les entoure.

Voir pages 12-14 dans l'imagier.

Je m'intéresse à la forme de l'imagier, et plus particulièrement l'inventaire-imagier qu'a créé BlexBolex. *L'Imagier des gens* se compose d'une série de portraits de gens représentés en fonction de leur statut ou de leur activité, et non de leur particularité physique. Inspiré par le graphisme des années 50 et 60, l'auteur a également choisi de coupler les portraits, proposant ainsi des associations d'idées.

Actuellement, je travaille sur un nouveau projet d'édition dans la continuité de deux premiers livres « *Quand je serai grand* ». Ce nouveau livre sera dans un format et une mise en page similaires. Dans ce dernier livre, titré provisoirement « *Inventaire des petites choses* » l'on pourra trouver des objets dessinés et autres choses de la vie quotidienne auxquels l'on ne prête pas attention habituellement, comme une bille, un aspirateur, un casse noisette ou encore un poisson rouge. Toutes ces choses ordinaires seront dessinées de manière réaliste, en essayant d'apporter à l'image une dimension poétique, onirique, en les isolant dans une sorte de bulle dessinée au graphite. Mon but dans ce livre n'est pas de faire une critique de la société de consommation, mais plutôt à travers la forme de l'inventaire des choses de tout les jours, de raconter une « histoire ».

Les dessins seront accompagnés d'une définition du synonyme de l'objet montré. L'image d'un aspirateur destiné au tâches ménagères se retrouve ainsi confrontée à la définition suivante :
Aspirateur, Adjectif - Qui a rapport à l'aspiration. La force aspiratrice des végétaux.
Le livre fonctionnerait dans la profusion d'images, créant ainsi un monde d'objets et de choses coutumières qui donnerait alors une sorte d'inventaire des choses banales, une sorte de mythologie d'images de tous les jours.

Dans le cadre de ce projet je me suis également intéressé au travail de Simon Evans et plus particulièrement à sa peinture *Everything I Have,* dans laquelle il dessine et ainsi répertorie tous les objets lui appartenant. La toile, de loin, peut pratiquement paraître abstraite, la multitude des objets rangés en lignes et en colonnes formant un tout. Cet artiste réalise principalement des dessins, auxquels il ajoute presque systématiquement toutes sortes de matériaux tels que de la bande adhésive, divers papiers, du correcteur blanc. Il travaille beaucoup sous forme de plans, listes, inventaires, diagrammes, lexiques et autres schémas anatomiques. Chaque œuvre est pour Evans un prétexte lui permettant de s'adonner à son jeu favori : le détournement des légendes. Comme si ces détournements étaient pour lui une façon d'exprimer ce à quoi peut ressembler le monde selon lui.

Gens

Nom masculin pluriel (ancien pluriel de gent)
Personnes en nombre indéterminé.
Les hommes en général, le monde.

Voir pages 16-17 dans l'imagier.

En fait, je ne crois pas que ce soit dessiner des gens que je connais qui m'intéresse. Ni un type de personne en particulier, même si j'aime beaucoup dessiner des personnes âgées (mais uniquement pour des raisons graphiques). Quand je dessine des inconnus il y a plus de distance, il n'y a pas la peur de rater, de montrer le dessin et de décevoir la personne, qu'elle ne se reconnaisse pas. Dessiner des inconnus m'offre une plus grande liberté en quelque sorte. De plus, dessiner des personnes inconnues aide à être réellement dans l'observation des formes, des expressions, des détails, alors qu'avec une personne qui m'est familière le dessin sera plus l'image que j'ai en tête de cette personne et non vraiment un dessin de la réalité. La distance favorise l'imagination. Avec des personnes que je connais, je peux plus difficilement leur inventer une vie. Lorsque je dessine des gens, je m'arrange la plupart du temps pour qu'ils ne remarquent pas ce que je fais. J'aime aussi ce jeu, devoir dessiner vite pour ne pas être remarquée, faire semblant de faire autre chose. Je préfère dessiner les gens à leur insu afin de garder cette distance et surtout pour garder des pauses naturelles : souvent, les gens qui se savent dessinés, comme pris en photo, changent d'attitude. Ce qui me captive c'est vraiment de retranscrire l'authenticité d'une posture, d'une expression dans une situation donnée.

Il y a deux ans j'avais réalisé deux livres à partir de mon trajet quotidien en bus. Ces livres s'appellent « *Ligne 3* », et j'y ai mis en relation des croquis de passagers et des bribes de discussions qui s'y déroulent afin de recréer l'atmosphère de ce cours trajet. Cette année, je poursuis mes croquis dans les bus, trains et gares, et je pense réaliser un travail d'édition à partir de ces dessins. Mais cette fois non pas dans le but de recréer l'ambiance du bus mais dans celui d'utiliser ces portraits et d'y ajouter une part de fiction par le texte, et peut-être aussi par le biais du dessin. En retravaillant les croquis, les re-dessinant, les agrandissant pour perdre certaines informations et en ajouter d'autres, et par ce travail d'expérimentation petit à petit passer d'un personnage réel à un personnage fictif. Par la suite, j'aimerais utiliser ces images dans une nouvelle édition dans laquelle les dessins seraient juxtaposés à de courts textes biographiques sur ces nouveaux personnages fictifs. Pour cette édition, je me suis intéressée au travail de Jochen Gerner dont je reparlerai plus tard. J'apprécie tout particulièrement son livre *Grande vitesse,* créé à partir de dessins qu'il a réalisés à travers la fenêtre pendant plusieurs années durant ses voyages en train.

Je me suis également penchée sur le travail de peinture de portraits d'Elizabeth Peyton. L'artiste peint d'après photo, ou fait poser ses sujets, le plus souvent sur de petits formats, la plus grande dimension de ceux-ci excédent rarement un mètre. La manière est souple et la peinture à l'huile, appliquée en larges coups de pinceau, s'oppose à la sûreté de la main et à l'acuité de la représentation. L'être peint est capté avec une incroyable sûreté et sa présence, totale. Elizabeth Peyton dit à propos du choix de ses sujet : « j'aime surtout les gens quand ils sont en train de se faire, et j'aime les périodes quand ils sont sur le point de devenir. » * La modestie des formats accentue le caractère intimiste de ses portraits et met en contradiction la célébrité du modèle et l'image intime qu'elle en donne. Un mélange s'opère entre les célébrités que peint l'artiste et les personnes de son entourage proche, qu'elle traite par sa peinture de la même manière. C'est cette ambiguïté qui m'intéresse lorsque l'on regarde l'ensemble de ses portraits, qui donne l'impression que l'artiste se crée une sorte d'entourage fictif.

Outre le fait de pouvoir dessiner des personnes inconnues dans le bus, j'aime aussi la façon de dessiner qu'induit le fait d'être transportée, les mouvements du bus, dessiner vite, sans esquisse. Parfois le trait peut être tremblé à cause du mouvement. Cela confère au dessin une authenticité qui sert mon envie de retranscrire une ambiance, une scène du réel.

Le mouvement du bus influe sur le rendu du trait, mais aussi sur les circonstances : comme je dois dessiner rapidement, je n'ai pas le temps de faire une esquisse. Lors du dessin, je n'essaie pas de calculer les proportions de la personne pour réaliser un dessin très réaliste, je dessine à la ligne claire au feutre fin en passant librement des traits d'un visage à un détail sur une veste, une poche, un sac, le détail d'une fermeture éclair, une chevelure. J'aime cette manière de dessiner lorsque le dessin apparaît pratiquement par «magie». Chaque dessin terminé est en quelque sorte une surprise et j'ai parfois l'impression que ce n'est pas moi qui ai produit l'image, comme si ma main contrainte par les secousses et tremblements avait reproduit automatiquement ce que mes yeux voyaient.

* op.cit, page 484, *La collection du cabinet d'arts graphiques,* 2009

Humour

Nom masculin (anglais humour, de l'ancien français humor, humeur)
Forme d'esprit qui s'attache à souligner le caractère comique, ridicule, absurde ou insolite de certains aspects de la réalité ; marque de cet esprit dans un discours, un texte, un dessin, etc.
Voir pages 18-19 dans l'imagier.

Dans le *Dictionnaire du vocabulaire d'esthétique* d'Etienne Souriau, on trouve trois définitions, trois sens au mot humour. Je me suis tournée vers le troisième sens que donne l'auteur de ce mot : « Humour : le sens actuel, fait de l'humour une plaisanterie à double fond jouant à la fois sur le plan ludique et sur le plan sérieux. L'on peut définir cet humour par un double statut existentiel, où l'apparence de sérieux ne correspond pas à un sérieux réel, mais où le jeu cache un réel sérieux. »

Parfois, je choisis un texte pour un projet d'édition par rapport à sa dimension humoristique, même si le but initial du texte n'a pas pour vocation d'être drôle. Par exemple lorsque j'utilise des annonces de rencontres dans un projet, c'est ce décalage entre le dessin d'une poupée, le jouet d'enfant « innocent » et le propos de l'annonce qui peut faire sourire qui va m'intéresser. J'aime relever dans la vie de tous les jours des situations comiques pour ensuite les révéler par le dessin. Mais je peux également passer par l'écrit, comme par exemple pour la retranscription de conversations de personnes dans le bus ; le dessin me permet alors de croquer les protagonistes.

J'ai retrouvé dans un ouvrage de Franz Bartlet *Petit éloge de la vie de tous les jours,* un livre rencontré par hasard en librairie grâce au titre, cette dimension humoristique qui m'intéresse. À la lecture de cet ouvrage j'ai pu me retrouver dans les écrits de l'auteur, notamment par cette phrase d'introduction à ce que sont les nouvelles du livre : « sans en avoir conscience, nous sommes nous-mêmes le divertissement des autres, comme ils sont le nôtre. Regarder passer la rue reste un de mes loisirs favoris. Je m'y reconnais. J'y note mes propres ridicules, mes insuffisances, mes prétentions stupides, mes défauts d'apparence, mon inélégance, ma balourdise. Ces gens, dont je souris, témoignent seulement de ce que je suis. » *

Toujours dans cette idée de décalage, j'ai utilisé un texte d'un livre de la Marquise de Pompeillan, *Guide de la jeune fille*, daté de 1898 et destiné aux jeunes filles désirant apprendre les « règles » de vie et de bonne conduite en société. J'ai choisi de créer des images proches du schéma, de la règle de jeu car je souhaitais représenter les personnages comme des pions. Cela permet ainsi de créer un écho entre le propos initial de l'ouvrage qui impose des codes de société et les règles d'un jeu. Ce texte m'intéressait car il touche à la vie quotidienne, comme un guide de vie comportant les codes visant à conditionner chaque fait et geste de sa lectrice. C'est cette intrusion dans la vie quotidienne que j'ai eu envie de mettre en valeur par l'illustration. L'illustration, par la distance qu'elle crée avec le texte, me permet à la fois de montrer les aberrations du passé (un passé pas si lointain) et la place de la jeune fille dans la société à cette époque, mais aussi rire de ces codes qui aujourd'hui nous apparaissent comme démesurés et caricaturaux.

* Franz Bartelt, *Petit éloge de la vie de tous les jours*, Folio, 2010

Jochen Gerner

Jochen Gerner est un illustrateur et plasticien né en 1970. Il a étudié à l'école des beaux arts de Nancy. Il est auteur dessinateur de BD et réalise des séries de dessins plus expérimentaux pour des expositions. Selon lui, la variété d'activités permet de renouveler en permanence la nature du travail et chaque expérience graphique nourrit la suivante.

Voir pages 20-23 dans l'imagier.

Jochen Gerner est un illustrateur multi-casquettes dont j'affectionne particulièrement le travail. Il est pour moi une référence et c'est pourquoi j'ai choisi de le présenter comme un item de mon lexique. Il tient dans son travail à déformer les choses à franchir, les frontières, pour ainsi agrandir les terrains de découverte en explorant et expérimentant les différents champs : « en dessous, au dessus à l'intérieur et dans les marges de l'écrit toujours dessiner et expérimenter. ». L'illustration est pour lui un moyen de plonger dans les mots. Fidèle au procédé Oubapien, Jochen Gerner choisit souvent comme support pour la réalisation de ses dessins des documents imprimés tels que des cartes postales, des couvertures de livres et des cartons d'emballage. Jochen Gerner est membre de l'Oubapo, acronyme d'«ouvroir de bande dessinée potentielle». Ce comité a pour principe d'initier des bandes dessinées sous contrainte artistique volontaire à la manière de l'Oulipo (ouvroir de littérature potentielle) fondé par Raymond Queneau. Ce dernier disait que l'artiste Oulipien est « Un rat qui construit lui-même le labyrinthe dont il se propose de sortir. » Je trouve intéressante la notion de jeu dans les exercices Oulipiens : ces contraintes, qui deviennent des règles de jeu pour l'image et l'écrit, permettent à l'auteur une gymnastique de la pensée dans laquelle il va expérimenter et trouver de nouvelles solutions au niveau de la narration ou de l'image. Ces contraintes, quelles qu'elles soient, sont très difficiles à mettre en place et demandent beaucoup d'imagination de la part des auteurs afin que la bande dessinée ne soit pas seulement à contraintes fortes sur le plan technique mais raconte également une véritable histoire.

En parallèle de mon projet de livre sur le bus dans lequel je prélevais des notes par le dessin et l'écrit, je me suis intéressée au livre *Branchanges*. Sorte de carnet de dessins téléphoniques, dans lequel Jochen Gerner, lors de conversation téléphonique, mêle sur le papier dessin, symboles, gribouillages, notes de ses entretiens, re-transcription des messages d'attente d'un répondeur... Pour l'artiste, l'intérêt de ces dessins au téléphone est qu'il sont produits en semi-conscience : même s'il les commence avec une idée, son esprit se détache rapidement du dessin pour se concentrer alors sur la conversation téléphonique. C'est ce détachement mental qui l'a intéressé dans ce projet, créant ainsi une sorte de dessin automatique. Ses carnets sont comme une sorte de journal personnel, dont il se sert comme base de données pour chercher de nouvelles formes et personnages étranges pour d'autres projets d'éditions. Jochen Gerner entretient un rapport fort avec la forme du livre et le support imprimé, ce sont les liens qui relient tous ses projets. Il aime l'objet livre pour son support avec lequel il entretient une connivence due à sa pratique du dessin. Les dessins qu'il expose donnent souvent suite à des éditions. Ses seuls dessins uniques sont les dessins de presse, ce type de dessin s'accrochant dans la continuité des pages du journal. Il préfère dans ses autres travaux toujours proposer plusieurs images parmi lesquelles l'oeil du lecteur ou du visiteur pourra se promener, et finalement il y raconte toujours une histoire. L'idée de narration reste présente dans ses expositions comme dans la BD. Sous un aspect ludique et humoristique, l'approche de Jochen Gerner, en intervenant sur les formes initiales, en révèle l'architecture ; il dialogue avec elles jusqu'à la création d'une oeuvre originale. L'artiste joue sur la « possibilité infinie de rapports entre l'écrit et l'image », et sur l'alchimie entre texte et visuel.

Mythologie

Nom féminin (bas latin mythologia, du grec muthologia)

[1] Ensemble de mythes créés autour d'un phénomène social, d'un thème, d'une doctrine

[2] Mythologies est un recueil de 53 textes rédigés par Roland Barthes entre 1952 et 1956 au fil des mois et au gré de l'actualité, publié aux éditions du Seuil en 1957. Dans ce livre Roland Barthes décortique la société dans laquelle il vit et ses mythes, à travers sa propre actualité. Pour cela il s'intéresse à divers médias tels que des articles de presse, des photographies de magazines, films, spectacles et expositions.

Le terme de mythologie m'évoque directement l'ouvrage de Roland Barthes. Ce livre est pour moi une référence. J'ai pu trouver des liens entre mon travail et cet ouvrage par rapport à mon intérêt pour le quotidien. C'est cette relation au quotidien qu'entretient Roland Barthes dans son livre qui m'a intéressée ; j'ai pu la remarquer dans deux paramètres : d'une part dans les sujets qu'il choisit de traiter qui sont des choses du quotidien (le steak frites, détergents), et d'autre part dans sa manière d'avoir écrit le livre, c'est-à-dire un mythe par mois pendant deux ans, ce qui est donc un travail au quotidien. Les mythes se succèdent, et dans certains il cite des mythes précédents ce qui donne l'impression que sa réflexion progresse avec le temps, de texte en texte. Cette progression dans le temps vient construire l'ensemble du livre pour créer un tout, une critique idéologique complète par ses divers sujets traités portant sur le langage de la culture dite de masse. Ce qui m'a également interpellée dans ce livre, c'est le fait de voir comment l'auteur remet en question et donc critique toutes les choses «assimilées» et banales du quotidien, auxquelles on ne prête plus vraiment attention. On peut donc se dire que chaque chose, chaque objet qui nous entoure, de par son histoire et son contexte, a son propre mythe.

Le mythe pour Barthes est un outil de l'idéologie, il réalise les croyances, dont la doxa est le système, dans le discours : le mythe est un signe. Son signifié est un idéologème, son signifiant peut être n'importe quoi : « Chaque objet du monde peut passer d'une existence fermée, muette, à un état oral, ouvert à l'appropriation de la société. » *
Dans l'avant-propos, Barthes précise : « Le matériel de cette réflexion a pu être très varié (un article de presse, une photographie d'hebdomadaire, un film, un spectacle, une exposition), et le sujet très arbitraire : il s'agissait évidemment de mon actualité. » *

Afin de mieux comprendre les enjeux de Roland Barthes dans son livre *Mythologies*, il m'a paru important de rechercher la définition d'un « Mythe » : un mythe est un récit qui se veut explicatif et fondateur d'une pratique sociale. Il est porté à l'origine par une tradition orale, qui propose une explication pour certains aspects fondamentaux du monde et de la société qui a forgé ou qui véhicule ces mythes : la création du monde (cosmogonie), les phénomènes naturels, le statut de l'être humain, et notamment ses rapports avec le divin, avec la nature, avec les autres individus (d'un autre sexe, d'un autre groupe), etc. Le mythe selon Barthes représente donc la genèse d'une société humaine et de ses relations avec les autres sociétés.

* Roland Barthes, Mythologies, Seuil, 1957

Dans son livre, Roland Barthes écrit sur des thèmes très variés allant du « Monde où l'on catch » à « Iconographie de l'abbé Pierre » en passant par le « Bifteck et les frites » et les « Jouets ». Je me suis particulièrement intéressée à ce dernier, «Jouets», car dans ce texte il met en évidence le fait que les jouets sont conçus de manière à conditionner l'enfant à devenir un « bon » adulte, « On fait de lui un petit propriétaire pantouflard qui n'a pas à inventer les ressorts de la causalité adulte ; on les lui fournit tout prêts : il n'a qu'à se servir, on ne lui donne jamais rien à parcourir.» Les principaux jouets destinés aux enfants étant des répliques des « choses » de la vie adulte, tels que voiture miniature, trousse de médecin miniature, mallette de coiffure, dînette, mini-aspirateur, mini mallette d'outils, bébé poupée pleurante, ustensiles de cuisine miniatures, comme si par ces miniatures l'on voulait préparer et conditionner les enfants, les filles à être de « bonnes » mères, femmes au foyer et les garçons de « bons » bricoleurs. Ce texte en particulier a attiré mon attention par rapport au travail d'édition « Quand je serai grand » dont j'ai parlé précédemment. Le mythe du jouet repose ainsi sur la réplique d'éléments réels, il peut être référencé par rapport à des situations déjà existantes. C'est cette idée de référence, de renvoi à un autre composant qui contribue à rendre le jouet important ; et par la même occasion le mythe.

Roland Barthes, tout au long de *Mythologies*, en décortiquant notre quotidien et nos habitudes à la manière d'un archéologue, cherche à montrer et à faire accepter le fait que nous sommes conditionnés par le poids de tous ces mythes. En lisant le livre de Roland Barthes de nos jours l'on s'aperçoit que malgré les cinquante années qui nous séparent de l'écriture de ce livre, la plupart des sujets et des personnages restent d'actualité ou du moins opérants.

Dans chacun de ses textes, Barthes, afin d'appuyer son propos, utilise de nombreux exemples et références imagées comme par exemple des pièces de théâtres et leurs différents personnages connus, notamment dans le texte sur le catch. Très souvent, tout au long du livre il se sert d'éléments tirés de magazines populaires, la plupart du temps *Elle*, *Match*, que tout le monde connaît et qui sont donc de bons sujets d'études pour ses textes. Il utilise ces magazines dans le texte « Romans et enfant » qui parle de la condition des romancières en donnant l'exemple du magazine *Elle* qui présentait les femmes par leur nombre d'ouvrages parus et leur nombre d'enfants dans la même parenthèse comme si, d'après Barthes, l'on autorisait les femmes à écrire des romans tant qu'elles réalisaient leurs « devoirs » de femme. Barthes analyse et met en lumière des éléments de l'actualité que tout le monde voit sans être choqué, des choses banales qui, une fois décryptées, paraissent beaucoup moins anodines.

Livre

Nom masculin (latin librum, accusatif de liber, aubier)
Assemblage de feuilles imprimées et réunies en un volume, broché ou relié.

Le livre est la plupart du temps l'aboutissement de mes projets de dessins et d'illustrations.
Il est le medium par lequel je souhaite partager et diffuser mon travail.
Le livre présente pour moi différents atouts et particularités qui sont liés à ma façon de travailler.
Tout d'abord, je suis attachée à l'objet en temps que « collectionneuse » moi-même de toutes sortes de livres, de la bande dessinée au livre de poche, en passant par des livres de type encyclopédie, livres d'image, roman, album, magazine. J'aime « posséder » ces objets, pouvoir les voir et les revoir, je m'intéresse à leur fabrication, au type de papier employé, à leur mise en page et à leur format.
Le papier a une grande importance dans le livre, et est également à la base de mon travail du dessin. Le choix du support sur lequel je vais dessiner a également une grande importance et j'aime que par la suite dans l'objet éditorial on puisse retrouver un même grain, une même qualité de papier que celle choisie initialement dans le travail du dessin. J'aime aussi travailler en étant directement au contact du support du livre à travers le carnet de croquis, cela m'aide à appréhender ce support.
La notion de collection m'intéresse également. J'aime travailler le dessin par séries, et le livre se trouve être un bon support pour restituer ce type de travail en y incluant une narration.
La forme du livre me paraît être à la fois assez ouverte mais également contraignante dans sa linéarité. On peut voir l'objet comme une sorte de grille dans laquelle on vient s'amuser à essayer différentes compositions, notamment à travers l'étape du chemin de fer. Finalement, cette contrainte de l'enchaînement des pages est propice au jeu de la narration, à la recherche d'un rythme dans l'évolution du récit et la succession des images.

Conclure

(*verbe transitif, intransitif et pronominal)*
Etablir, prononcer une conclusion, tirée les conséquences d'un raisonnement.

Il me paraît difficile de conclure ce mémoire, étant donné la forme dans laquelle j'ai souhaité le travailler, à savoir un terrain de recherches qui est donc libre de se transformer, en perpétuelle évolution et donc par essence « inachevé ». C'est aussi l'une des raisons pour lesquelles j'avais choisi cette forme du lexique qui me paraissait assez « libre », en ce sens qu'elle me permet facilement de poursuivre ce lexique autour de mon travail, de l'enrichir et de le compléter à mesure de l'évolution de ma production graphique. De nouvelles lectures et de nouvelles questions pourront ainsi venir compléter et apporter des précisions à des réponses à des questions antérieures. Le lien qui unit l'écriture de ce mémoire à ma production graphique, qui n'est quant à elle ni arrêtée ni terminée, me donne le sentiment que je ne peux pas réellement conclure ce mémoire, l'un nourrissant l'autre en permanence.

Je souhaiterais tout de même évoquer les quelques possibilités d'accroissement de ce lexique, notamment à travers des thèmes auxquels je pense d'ores et déjà m'intéresser et développer par la suite. C'est par exemple le cas de la question du numérique, et plus particulièrement du livre numérique que je n'ai pas encore abordé mais qui me semble aujourd'hui une impasse impossible à faire en tant que graphiste-illustratrice. Je ne me suis pas encore investie dans de réelles recherches sur toutes les possibilités de ce support, me sentant pour l'instant trop liée au papier, bien que les deux puissent cohabiter. J'éprouve des difficultés à me séparer du support matériel et sensible qu'est le papier pour la constitution d'un livre, ce papier auquel je suis liée par ma pratique du dessin. Pourtant, je n'ai pas de difficulté à travailler mes images à l'aide du numérique, mais le moment de la lecture me paraît être quelque-chose de particulier qui nécessite le contact avec l'objet livre et sa matière. Il y a aussi le fait que le livre est pour moi un objet de collection, qui ne peut donc pas être remplacé par des versions numériques contenues dans un seul et même objet.

Le livre numérique offre toutefois des avantages non négligeables et le support ne peut donc pas être envisagé comme une simple version papier transposée sur du numérique. Il devient alors une forme vraiment différente et indépendante qui, me semble-t-il, ne pourrait plus réellement être appelée livre numérique. Cette appellation lui conférerait un aspect trop réducteur en comparaison de l'étendue des possibilités offertes par ce nouveau média, tant il devient un support idéal au croisement entre les différents médias, notamment par les interactions qu'il permet dans l'emprunt au code du jeu vidéo ou encore à l'animation (par exemple pour le livre numérique jeunesse et notamment *L'herbier des fées* de Benjamin Lacombe). La question du livre numérique me paraît donc devoir être envisagée d'une manière totalement nouvelle et différente de celle du livre papier, demandant par conséquent un grand investissement dans la recherche des possibilités qu'il offre et de nouvelles compétences techniques différentes de celles requises par le livre papier. L'animation me semble être un prolongement « logique » de mon intérêt pour le dessin. Pouvoir lier l'animation au livre a quelque-chose de relativement « magique » que j'aimerais pouvoir développer par la suite. Les dimensions d'interaction et de jeu avec le lecteur qu'offre le livre numérique m'intéressent également.

BIBLIOGRAPHIE

Littérature

Bartelt Franz, *Petit éloge de la vie de tous les jours*, Gallimard, Paris, 2010

Barthes Roland, *Mythologies*, éditions du Seuil, Paris, 1957

Flaubert Gustave, *Dictionnaire des idées reçues*, éditions Conard, Paris, 1913

Perec Georges
La vie mode d'emploi, Hachette,1980
L'infra-Ordinnaire, éditions du Seuil, Paris, 1989
Les choses, Julliard, collection Les Lettres nouvelles, Paris, 1990
Penser/Classer, Hachette, Paris, 1985

Dessin

Alberro Alexander, Vicente Aliaga Juan, Basualdo Carlos, Bauer Ute
Vitamine D, Nouvelles Perspectives en Dessin, Phaidon, Londres, 2006

Eizykman Boris et Collectif, *Dessiner dans la marge*, éditions l'Harmattan, Paris, 2004

Fau Alexandra, préface de Racine Michel, *Arbres*, Carnet de dessins, bibliothèque de l'image, Paris, 2007

Gayford Martin, *Conversations avec David Hockney,* éditions du Seuil, Paris, 2011

Kublin Alfred, *Le travail du dessinateur*, éditions Allia, Paris, 1997

Nancy Jean-Luc, *Le plaisir au dessin* : *carte blanche à Jean-Luc Nancy*, exposition, Musée des beaux-arts, Lyon, 2007-2008

Roven numéro 1, *Paysage du dessin contemporain*, Paris, Printemps-Été 2009
Roven numéro 3, *Le dessin et l'architecture*, Paris, Printemps-Été 2010

Streker Marc, *Du dessin au dessein*, éditions La Lettre volée, Bruxelles, 2007

Illustrations/Graphisme

- Albums et bandes dessinées

Blexbolex, *L'imagier des gens*, Albin Michel, Paris, 2008

Cox Paul, *Coxcodex*, éditions du Seuil, Paris, 2004

Douzou Olivier, *Play*, éditions MeMo, Nantes, 2007

Davodeau Etienne, *Les ignorants*, Récit d'une initiation croisée, Futuropolis, Paris, 2011

Gerner Jochen
TNT en Amérique, L'ampoule, Paris, 2002
En ligne(s), L'ampoule, Paris, 2003
Grande Vitesse, l'Association, Paris, 2009

Lacombe Benjamin, *L'herbier des fées*, texte co-écrit avec Sébastien Perez, Éditions Albin Michel Jeunesse, Paris, 2011

Shaun Tan, *Eric*, Templar Publishing, Dorking, Surrey, 2008

Taniguchi Jiro, *Quartier lointain*, T1 et 2, Casterman, Tournai, 2002

Vivès Bastien, *Le goût du Chlore*, Casterman, Tournai, 2008

- Revues et théories

De La Beaumelle Agnès, *La collection du cabinet d'arts graphiques,* les cahiers du musée national d'art moderne, éditions du Centre Pompidou, Paris, 2009

Heller Steven, *Graphic, carnet de croquis*, A la source de la création visuelle, Editions de la Martinière, Paris, 2010

Hors Cadre(s) numéro 5, *Carnets et esquisses*, Paris, octobre 2009

Klanten Robert, ,*Illusive, 1,2 et 3*, Contemporary Illustration And Its Context Hellige Hendrik, Berlin

Rivière François, *Le livre des livres pour enfants*, édition du Chêne, Paris, 2008

Salisbury Martin, *Illustrer des livres pour enfants*, Eyrolles, Paris, 2005

Filmographie

Cavandoli Osvaldo, *La linea*, série télévisée d'animation italienne, 1972

Clouzot Henri-Georges, *Le mystère Picasso*, Couleurs et Noir et Blanc, France, 1955

Sources des définitions

http://www.mediadico.com
http://fr.wikipedia.org
http://www.linternaute.com
http://www.larousse.fr

Remerciements :

Simonetta Cargioli, Marion Reudet, Alexandra Meïmoun,
Anouk Briane, Alexandra Palavasson, Claire Ancellin
et Joffrey Mianné.